# PAT T ABSTRACTS OF JAP

(11)Publication number:

06-333479

(43)Date of publication of application: 02.12,1994

(51)Int.CI.

H01H 43/00 GO6F 1/26 // G02B 27/02

(21)Application number: 05-145510

(71)Applicant: SONY CORP

(22)Date of filing:

25.05.1993

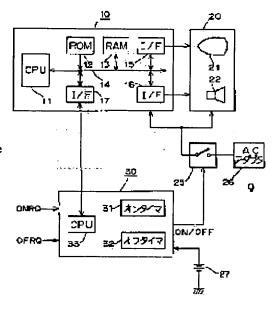
(72)Inventor: ITO MAKOTO

### (54) POWER SUPPLY CONTROLLER

## (57)Abstract:

PURPOSE: To prohibit long-time continuous use by ensuring a specified idle time after a specified operation time of an electric appliance.

CONSTITUTION: An ON timer in which a specified length of ON time Ton is set and an OFF timer in which a specified length of OFF time Toff is set are installed. When the ON time elaped, a power switch is turned off. and when the power switch is turned off, turning on of the power switch is prohibited until a specified OFF time elapsed.



#### **LEGAL STATUS**

[Date of request for examination]

19.05.2000

[Date of sending the examiner's decision of

30.06.2004

rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(51) Int.CL

是別記号

庁内整理番号

ፑ

(19)日本国特許庁 (JP)

(11)特許出版公開番号

特開平6-333479

(43)公開日 平成6年(1994)12月2日

技術表示個所

// G02B 27/02

7036-2K 7165-5B

G06F H01H

43/00 1/26

G06F **~** 334

審査請求 未請求 請求項の数4 FU (全9頁)

(71)出題人 000002185

ノニー株式会社

(22)出版日

平成5年(1983)5月25日

21) 出頭番号

**特度平5**-145510

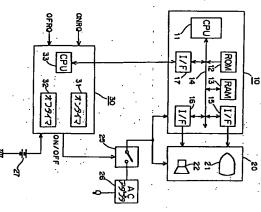
(72)発明者 伊藤良 東京都品川区北岛川6丁目7条35号

東京都島川区北島川6丁目7番35号 ソニ

720年 一条以供出内

# (54) [発明の名称] 南郊知神状菌

回路25をオフにするとともに、電源スイッチがオフに 2 とを備え、オン時間が経過したときは、電源スイッチ 【目的】 電気機器の所定の使用時間の後に、所定の休 時間を確保して、長時間の連続使用を禁止する。 1と、所定のオフ時間Tofが設定されたオフタイマ3 【成】 所定のオン時間Tonが設定されたオンタイマ



をオンにすることを禁止する。

されたときは、オフ時間が経過するまで、電源スイッチ

【請求項1] 第1の所定時間が設定されたオンタイマ

電源オン時点から上記第1の所定時間が経過したとき 第2の所定時間が設定されたオフタイマ手段と、 、 上記電源を強制的にオフにする動作時間制限手段

大上時間確保手段とを備える。電源制御装置。 /経過するまで、上記電源をオンにすることを禁止する - 記電源がオフにされた時点から、上記第2の所定時間

[0004]

【請求項2】 請求項1に記載の電源制御装置におい

して設けられるとともに、 上記オフタイマ手段が、複数の使用者のそれぞれに対応

にするととともに、 の所定時間が経過したときは、上記電源を強制的にオフ 上記動作時間制限手段により電源オン時点から上記第 1 上記複数の使用者を識別する識別手段が設けられ、

が経過するまで、上記電源をオンにすることを禁止する る上記オフタイマ手段に設定された上記第2の所定時間 識別し、上記休止時間確保手段は、当該使用者に対応す ときは、上記識別手段によりオン要求を発した使用者を ようにしたことを特徴とする電源制御装置。 上記電源がオフの状態において、電源オン要求があった

段を設け、 オフにされるときに、その直前の動作状態を記憶する手 【請求項3】 上記動作時間制限手段により上記電源が

所定時間の残りを表示する手段を設けた請求項1または オンにすることが禁止されている期間には、上記第2の たときに、上記記憶された動作状態から復帰するように 上記第2の所定時間が経過して、上記電源がオンにされ した請求項1または請求項2に記載の電源制御装置。 【請求項4】 上記休止時間確保手段により上記電源を

[1000] 【発明の詳細な説明】 靖末項2に記載の電源制御装置。

的見地などから、連続使用を制限する必要がある機器に 適用して好適な電源制御装置に関する。 [0002] 【産業上の利用分野】この発明は、例えば医学的/機械

右眼用画像情報をLCD1L及びLCD1Rにそれぞれ 発している。この表示装置においては、所定の個験角 の1.対のLCD.1.L. 1.Rに表示した映像を、接眼レン 眼E L、E Rのそれぞれの眼前に配した小型・高精細度 ズ21, 2Rにより高倍率に拡大して、大画面感覚で見 表示することにより、立体映像を観視することができ ることができる虚像視覚方式の頭部萎着型表示装置を開 (眼のより角)、を想定して作成した左眼用画像情報及び 【従来の技術】本出願人は、図8に示すように、左右両

8

ジェクタ、携帯型の液晶表示装置(LCD)など、さま 応じて、家庭用テレビジョン受信機、専用受像機、プロ いる。これらの映像の要示には、使用する場所や状況に コンピュータグラフィックスを利用した、いわゆるビデ ざまな形態が求められている。 オゲーム (以下、単にゲームという) が、広く普及して 【0003】また、近年、ビデオのパッケージソフトや

示装置を長時間維統して使用するときは、眼の機能など ことが好ましい。 ているため、医学的見地から、連続使用時間を制限する 使用者の健康状態に好ましくない影響があると考えられ 【発明が解決しようとする課題】ところで、この種の扱

せられていて、警告が必ずしも有効ではないという問題 ができず、実際に休止するか否かは使用者の判断にまか 告メッセージなどのみでは、使用の中止を強制すること があった。 に、注意を促すことが行われている。しかしながら、容 **警告をしたりして、使用者に連続使用を中止するよう** 【0005】そこで、画面に警告表示をしたり、音声で

用者に対する使用・休止の時間管理ができないという問 な休止時間が確保されないという問題があった。 えばゲームを中止しても、直後に再開するときは、充分 【0006】また、警告メッセージに応じて、一旦、例 【0007】更に、複数の使用者がいる場合、個々の使

【0008】以上の点に鑑み、この発明の目的は、低気

間を確保して、長時間の連続使用を禁止するようにした 機器の使用を所定時間に制限すると共に、所定の休止時 電源制御装置を提供するところにある。

定されたオンタイマ手段31と、第2の所定時間Tofが め、第1のこの発明による電源制御装置は、後述の実施 【課題を解決するための手段】前記課題を解決するた (0009)

休止時間を確保するようにしたものである。 間が経過したときは、電源をオフにして動作時間を制限 例の参照符号を対応させると、第1の所定時間Tonがto 時間が経過するまで、電源をオンにすることを禁止して するとともに、電源がオフにされたときは、第2の所定 設定されたオフタイマ手段32とを備え、第1の所定時

ン要求を発した使用者を益別して、当該使用者に対応す いて、電源オン要求があったときは、識別手段によりオ の所定時間Tofが設定されて複数の使用者A, B, Cに て動作時間を制限するとともに、電源がオフの状態にお は、後述の実施例の参照符号を対応させると、第1の所 え、第1の所定時間が経過したときは、電源をオフにし b. 32cと、複数の使用者を識別する識別手段とを備 定時間Tonがが設定されたオンタイマ手段31と、第2 それぞれ対応する複数のオフタイマ手段32a,32 【0010】また、第2のこの発明による電源制御装置

特開平6-333479

保するようにしたものである。 るまで、電源をオンにすることを禁止して休止時間を確 るオフタイマ手段に設定された第2の所定時間が経過す

使用が禁止される。 Tofだけ、機器の休止時間が確保されて、長時間の連続 に、電源オフ後には、オフタイマに設定された所定時間 ンタイマに設定された所定時間Tonに制限されると共 【作用】かかる構成によれば、電気機器の動作時間がオ

を使用するピデオゲーム機に適用した一実施例につ 直例】以下、図1及び図2を参照しながら、この発 | 各電源制御装置を、前述のような頭部装着型表示

テムバス14を通じて、出力ポート15, 16やインタ M12と、ワークエリア用のRAM13とを備え、シス PU11、各種の処理ルーチンが容き込まれているRO 実現する本体部 (マイクロコンピュータ) であって、C ーフェイス回路17と共に、CPU11に接続されてい 【0013】図1において、10は機器のゲーム機能を

は、図8に原理を説明した虚像視覚方式の頭部装着型要 声信号とが適宜供給される。 ディスプレイ 21として の出力ポート15、16から、ゲーム用の映像信号と音 1とスピーカ22とを備え、マイクロコンピュータ10 【0014】20はモニタ部であって、ディスプレイ2

を継続することができなくなる。

電源スイッチ回路25を通じて、ACアダプタ26から 【0015】そして、本体部10とモニタ部20には、

体止状態とされるオフ時間Tofが設定される。 ざれる。オンタイマ31には、装置が動作状態とされる tン時間Tonが設定され、オフタイマ32には、装置が 【① 0 1 6】 3 0 はスイッチ回路25のオンオフを制御 |原甸御邸であって、オンタイマ31,オフタイマ 、本体部10のインターフェイス回路17に接続 設けられると共に、時間管理用のCPU33が設

|長30分程度に設定されて、連続使用が制限されると共 間に応じて、適宜に、数定時間よりも短縮することもで 止時間が確保される。このオフ時間は、実際に連続使用 しているゲーム時間が比較的短い場合、その連続使用時 【0017】この例の場合、例えば、オン時間Tonが最 オフ時間Tofが15分程度に設定されて、充分な休

から、電源スイッチ回路25へオン/オフ制御信号ON/O オフ要求信号OFRQとが択一的に供給されて、制御部30 らの電力が供給されると共に、使用者のキースイッチ 【0018】そして、電源制御部30には、電池27ヵ (図示は省略)の操作に基づき、オン要求信号ONRQと

> オン要求を待って、電源スイッチ回路25がオンされて (ステップS2)、装置は電源オンの状態となり、使用 \_【0019】次に、図2をも参照しながら、この発明の 一実施例の時間管理動作について説明する。まず、ステ 者はゲームを開始することができる。 ップSIにおいて、オン要求があるか否かが判断され、

[0020] この状態でオンタイマ31がセットされ 一定時間ごとにカウントアップされる(ステップS

1がオーバフローしたか否か、即ち、所定のオン時間T 【0021】次のステップS5において、オンタイマ3

回路25がオフされる (ステップS11)。また、オンタ **装置は強制的に電源オフの状態となり、使用者はゲーム** いなくても、ステップS6においてオフ要求があった場 行して、電源スイッチ回路25が自動的にオフされて、 合には、ステップSIIに進んで、かならず電源スイッチ ステップS6においてオフ要求があるか否か判断され って、電源オンの状態が維続する。 る。そして、オフ要求がない場合は、ステップS4に戻 onが経過したか否かが判断される。オンタイマ31がオ イマ3 1がオーバフローした場合は、ステップ S11に移 ーパーフローしていなければステップS6に進み、この 【0022】一方、オンタイマ31がオーパフローして

することができる (ステップS7)。 タイマの32に設定されているオフ時間を一時的に短編 のゲーム時間に応じて、図2に破壊で示すように、オフ [時間が所定のオン時間Tonよりも比較的短いときは、こ 【0023】なお、この場合、実際の連続使用のゲーム

断され、オン要求がなければステップS13に戻り、オン のステップS14において、オン要求があったか否かが判 3 2がオーパフローしたか否か、即ち、所定のオフ時間 要求があれば、次のステップS15に進んで、オフタイマ で、一定時間ごとにカウントアップされる。そして、次 Tofが経過したか否かが判断される)。 て、オフタイマ32がセットされ、ステップS13に進ん ッチ回路25がオフされると、次のステップS12におい 【0024】そして、ステップSIIにおいて、電源スイ

時間を適宜に表示する。また、休止期間中に電源オン要 は、ステップS15からステップS2に戻り、電源オンの 複数のLEDのパー表示など(図示は省略)により、図 で、その旨の何等かの表示を行うようにする。例えば、 2に破線で示すステップS16のように、概略の残りオフ れた休止期間の間は、電源オンをすることができないの は、ステップS13に戻り、電源オフの状態が継続する。 た、オフタイマ32がオーバフローしていない場合に 状態に復帰して、ゲームを再開することができる。ま 求があったとき、音声により例えば「あと10分すれ 【0026】なお、この場合、オフタイマ32に設定さ 【0025】オフタイマ32がオーパフローした場合

> 使用者に知らせるようにしてもよい。 ば、使用可能です」などのオフタイマ32の残り時間を7

再開するときに、前の最後の状態からゲームを始めるこ ため、強制的に電源オフにしたときには、次にゲームを ータ)をメモリにセープしておくようにするようにする こともできる。 (第何面か、数は何人か、味方は何人かなどのラストデ とができるように、ゲームの電源オフ時の状態のデータ [0027] また、オンタイマ31のオーバーフローに

とができず、必要な休止時間が確保されて、長時間の連 定の休止時間Tofが経過しなければ、電源をオンするこ と共に、電源オフ後は、オフタイマ32に設定された所 的にオフされて、ゲームを継続することができなくなる イマ31に設定された所定の動作時間Tonにわたってゲ 続使用が禁止される。 ームが行なわれると、オンタイマ31により電源が強制 【0028】以上のように、図1の実施例では、オンタ

が、次の図3に示すように、JKフリップフロップ(J 機能が、CPUとソフトウェアにより実現されている 現することもできる。 K-FF) やアンドゲートなどの論理回路のようなハー ドウェアの構成により、上述と同様の時間管理機能を実 [0029] 図1の実施例では、電源制御部の時間管理

K-FF34の反転出力Q\*\*は"H"であって、オンタ フタイマ32が動作状態にセットされる。このとき、 回路25が「オフ」となるように制御されると共に、オ Q(制御信号ON/OFF)が"L"であって、電源スイッチ て、両タイマ31,32の動作・非動作が制御される。 タイマ31,32のイネーブル猫子にそれぞれ供給され 給されると共に、インパータ31i,32iを介して、 34の反転出力Q\*\*(なお、この明細容では「\*\*」は反 イマ31が非動作状態とされる。 ンタイマ31、オフタイマ32のクリア婦子に直接に供 転を要わすものとする。)及び正相出力Qがそれぞれま 【0031】初期状態では、JK-FF3.4の正相出力 [0030] 図3の電源制御部30Hでは、JK-FF

時動作が行なわれる。 クをカウントすることにより、両タイマ31, 32の針 力OVR-ON, OVR-OFが"L"の期間に、所定数の各クロッ 2がそれぞれオーパフローしないで、各オーパフロー出 クONCK、オフクロックOFCKが印加され、タイマ31,3 ンドゲート35, 36を介して、所定周期のオンクロッ パフロー出力OVR-ON, OVR-OFが反転されて供給されるア [0032] 両タイマ31, 32には、それ自身のオー

ORROが供給される。 は、インパータ34iを介して、"L"のオン要求信号 は低電位"L"に接続される。そして、クロック婦子に のオーパフロー出力端子に接続されると共に、K婦子に 【0033】 J KーFF34のJ 端子はオフタイマ32

【0034】このオン要求信号ONRQにより、JKーFF so

が"H",反転出力が"L"となり、電源スイッチ回路 34の状態が初期状態から反転されて、その正相出力Q 25が「オン」となるように創御されると共に、オンタ イマ31が動作状態にセットされて、計時が開始され

が「オフ」となるように創御される。 出力が"H"の初期状態に戻り、電源スイッチ回路25 4の状態が再び反転されて、正相出力Qが"L",反転 KーFF34のクリア協子に供給されて、JKーFF3 力OVR-ONが"H"となり、ノアゲート38を介して、J (0035) オンタイマ31がオーパフローすると、

なるように制御される。 4がクリアされて、電源スイッチ回路25が「オフ」と 子に供給される。そして、上述のように、JK-FF3 F34の正相出力Qが供給されるアンドゲート37と、 RQが到来した場合、このオフ要求信号OFRQは、 J K - F ノアゲート38とを介して、JK-FF34のクリア協 "H"の状態(箟嶽オン)で、"H"のオフ要求佰号GF 【0036】また、JK-FF34の正相出力Qが

出力Qが"L"となって、電源スイッチ回路25は「オ のオーバフロー出力OVR-OFが J KーFF34の J 婦子に 供給される。また、JK-FF34のK塩子は、常時 フタイマ32がオーパフローしていない場合は、"L" "L"であるから、この場合は、JK-FF34の正相 【0037】一方、オン要求信号ONROが到来しても、オ

連続使用が禁止される。 源オフ後には、所定の休止時間が確保されて、長時間の も、電気機器の動作が所定時間に制限されると共に、電 【0038】 これにより、図3の電源制御部30Hで

フ] のままとなる。

実結例について説明する。この発明の他の実施例の構成 部分には同一の符号を付して重複説明を省略する。 を図4に示す。この図4において、前出図1に対応する 明による電源制御装置をテレビゲーム機に適用した他の 【0039】 次に、図4~図7を参照しながら、この発

と共に、個々の使用者の識別のために、所定のキー入力 OMには、例えば、3人の使用者A, B, Cに対応する 間を個別に管理することができるように、電源制御部3 操作部30Kが設けられる。 3個のオフタイマ32a, 32b, 32cが設けられる 【0040】図4の実施例では、複数の使用者の休止時

使用者管理部40が設けられ、この管理部40は、シス 対応する3個のメモリ41a.41b,41cを備えた 理することができるように、3人の使用者A, B, Cに テムパス14を通じて、本体的10のCPU11に接収 されると共に、電源飼御部30Mに接続される。 【0042】この実施例では、管理部40にも、電池2 【0041】また、複数の使用者の使用状態を個別に管

フにしたときでも、メモリ41a~41cがパックアッ 7からの電力が供給されて、電源スイッチ回路25をオ

るデータ(ラストデータ)がそれぞれ掛き込まれる。 のメモリ41a~41cには、ゲーム開始後は、登録さ 始前に、キー入力操作部30Kを操作することにより、 れた使用者ごとに、電源オフ直前のゲームの状態に関す ことにより行うことができる。そして、この管理部40 使用者毎に、暗証番号や記号、ユーザ名などを入力する て、使用者A~Cがそれぞれ登録される。この登録は、 各使用者A〜Cを識別するためのデータが谐き込まれ 【0043】 このメモリ41a~41cには、ゲーム開

阿出図1と同様である。 RR-Cが電源制御部30Mに供給される。その余の構成は もに、各使用者A~Cに対応するユーザ情報USER-A~US 【① 0 4 4】また、各使用者が電源のオン/オフをしよ とにより、オン要求信号ONRQ、オフ要求信号OFRQとと 、とする場合は、オン/オフのためのキースイッチとと こ、対応のユーザキーKa~Kcをそれぞれ操作する

の実施例の時間管理動作について説明する。この時間管 理動作の全体を図5に示し、その要部の動作を図6, 図 【0045】次に、図5~図7をも参照しながら、図4

回路25(図4参照)がオンされて、装置は電源オンの た、登録された使用者である場合は、今回の使用者] され、未登録の場合は拒否される (ステップS22)。ま あるか否かがユーザ情報USER-A~USER-Cに基づいて判断 要求をした使用者が予め登録された使用者(A~C)で 要求があるか否かが判断され、オン要求を待って、この ップS23) 、次のステップS24において、電源スイッチ 【0046】まず、図5のステップS21において、オン (登録使用者A~Cのいずれか一人) が特定され (ステ

ップS25)、装置は電源オフの状態となる。 【0 0 4 7】次のステップS30は、特定された使用者 ] ゲームをする時間、即ち、オンタイムの管理を行なう 終わると、電源スイッチ回路25がオフされて(ステ タイム管理ルーチンであって、このオンタイム管理

が終わると、ステップS24に戻って、装置は電源オンの B. Cについて個別に管理される。このオフタイム管理 オフタイム管理ルーチンであって、全登録使用者A, を休止している時間、即ち、オフタイムの管理を行なう 【0048】そして、ステップS40は、使用者がゲーム

のように、オフタイム管理ステップS40 (図7参照) 内 のメモリ41 j (j=a~cのいずれか1つ) からラス で、特定された使用者」に対応する、管理部40の特定 回目以降の使用の場合は、ステップS33において、後述 S32に進み、オンタイマ31がセットされる。また、2 が判断され(ステップS31)、初回の場合は、ステップ イム管理ルーチンでは、まず、初回の使用であるか否か [0049] 図6に示すように、ステップS30のオンタ ន

> したときのゲームの状態に復帰してから、オンタイマ3 トデータが読み出されて、特定使用者亅が前回電源オフ がセットされる。

ග

求がない場合はステップS34に戻る。 断され(ステップ S36)、オン時間が経過せず、オフ要 否か、(ステップ S 35) と、オフ要求があったか否かが判 されて(ステップS34)、所定のオン時間が経過したか 同様に、オンタイマ31が一定時間毎にカウントアップ 【0050】そして、前出図2のステップS4~S6と

回路25がオフされる。 の特定使用者」のゲームの状態が対応するメモリ41; 場合とでは、ステップS37に進んで、それぞれの時点で 過した場合と、ステップS36においてオフ要求があった に書き込まれてから、次のステップS25で電源スイッチ 【0.051】また、ステップS35においてオン時間が組

カウントアップされる (ステップS44)。 42) 。また、2回目以降の使用の場合は、ステップS43 オフタイマ32a-32cがセットされる (ステップS が判断され(ステップS41)、初回の場合は、ナベての て、全てのオフタイマ3 la~3 lcが一定時間ごとに る、特定のオフタイマイマ32 jがセットされる。そし において、直前のオンタイムでの特定使用者」に対応す イム管理ルーチンでは、まず、初回の使用であるか否か 【0052】図でに示すように、ステップS40のオフタ

Cにそれぞれ対応するオフタイマ32a~32cがオー 行なわれてから (ステップS46, S47) 、各使用者A~ 2, S23と同様に、使用者の確認と、使用者の特定とが るか否かが判断され、オン要求がないときはステップS 態に復帰する。 48c)。そして、各オフタイマ32a~32cがオーバ 44に戻る。オン要求がある場合は、前述のステップS2 フローした場合は、ステップS24に戻り、電源オンの状 パフローしたか否かが判断される (ステップS48a~S 【0053】次のステップS45において、オン要求があ

もよい (図2ステップS16参照)。 合、前述のように、残りオフ時間を表示するようにして パフローしない場合は、ステップS44に戻るが、この場 【0054】なお、各オフタイマ32a~32cがオー

マ31に設定された所定のオン時間だけゲームが行なわ なると共に、電源オフ後は、使用者A~Cに対応するオ フタイマ32a~32cにそれぞれ設定された所定のオ れると、オンタイマ31により電源が強制的にオフされ ず、複数の使用者A~Cそれぞれに、ゲームの休止時間 7時間が経過しなければ、電源をオンすることができ て、長時間にわたってゲームを擦説することができなく 【0055】これにより、図4の実施例では、オンタイ

ムの状態が使用者ごとに記憶されて、次回の電源オンの 対応するメモリ41a~41cに、電源オフ直前のゲー 【0056】また、図4の実施例では、使用者A~Cに

この場合には、その機別のためのキー人力により、オフ 告音声に加えて、使用者が誰であるかを尋ねて、使用者 ムを開始するときに使用者の登録をするのではなく、弱 告音声で知らせるようにすることができる。また、ゲー はなく、使用者に強削オフすることを予め警告表示や名 における使用者毎の管理を行わせるようにしてもよい。 の識別のためのキー入力を使用者に行わせ、管理部40 制オフやオフ要求によるオフの際に、上記警告表示や智 強制的に電源をオフするとき、即座に電源オフするので 【0057】なお、オンタイマのオーバーフローにより

消滅を制御することによっても、ビデオゲーム機の使用 回路のオン・オン制御によって、アデオゲーム板の動作 ・非動作を勉飾したが、ディスプライエの駅後の現田・

間が徴検的な要因などから制限されると共に、所定の体 た実施例について説明したが、この発明は、連続動作時 ることができる。 止時間を必要とするような電気機器にも、同様に適用す

るまで、電源スイッチをオンにすることを禁止するよう 経過したどきは、電源スイッチをオフにするとともに、 【発明の効果】以上説明したように、この発明によれ

フ直前のゲームの状態に復帰することができる。 際には、複数の使用者A~Cそれぞれに、前回の電源オ

タイマも選定される。

休止を管理することができる。

【0059】以上、この発明をピデオゲーム機に適用し

[0 0 5 8] なお、上述の各実施例では、電源スイッチ

オフ時間が設定されたオフタイマとを備え、オン時間が 電源スイッチがオフにされたときは、オフ時間が経過す は、所定のオン時間が設定されたオンタイマと、所定の

制限することができる電源制御装置が得られる。 にしたので、 電気機器の休止時間を確保して遠鏡使用を 【図1】この発明による電源処御袋田の一実施例の構成 【図面の簡単な説明】

を示すプロック図である。 【図2】この発明の一実施例の動作を説明するための流

ック図である。 れ図である。 【図3】この発明の他の実施例の要邸の構成を示すプロ

ク図である。 【図5】図4の実施例の全体の効作を説明するための遺 【図4】この発明の更に他の実施例の構成を示すプロッ

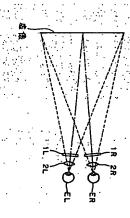
れ図である。 れ図である。 【図6】図4の実施例の要部の動作を説明するための流

の流れ図である。 【図7】図4の英施例の他の要邸の動作を説明するため

ための平面図である。 【符号の説明】 【図8】 虚像視覚方式の頭部袋潜型袋示袋囚を説明する

ンポン CPU 電源スイッチ 使用者管理部 オフタイマ オンタイマ 细胞的激化 体体部 (マイクロコンピュータ)

(208)



9

特船平6-333479

